

BAB V

KESIMPULAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan peneliti dengan beberapa tahapan penelitian dalam rancang bangun multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran jaringan dasar khususnya materi model OSI, didapat beberapa kesimpulan diantaranya:

1. Dalam perancangan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* dilakukan melalui 5 tahapan diantaranya: tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap penilaian.
2. Multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* dapat meningkatkan pemahaman siswa khususnya pada materi model OSI. Hal tersebut terbukti dari hasil uji gain ternormalisasi sebesar 0,8.
3. Multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* mendapatkan respon yang sangat positif dari siswa, hal tersebut terbukti dari nilai rata-rata persentase sebesar 82,8% masuk dalam kategori sangat baik.

B. Saran

Mengingat bahwa multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* masih jauh dari sempurna maka dari itu dari hasil penelitian yang telah dilakukan, peneliti memiliki beberapa saran yang akan disampaikan, diantaranya sebagai berikut:

1. Dalam penelitian penerapan multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model* dilakukan dalam dua kelas diantaranya kelas eksperimen dan kelas kontrol sebagai pembandingan agar peningkatan pemahaman siswa dapat diukur lebih jelas.

2. Terdapat sistem database pada multimedia pembelajaran berbasis *game* dengan *inquiry training model*.